

# Dreamcast



Dreamcast

## SILENT SCOPE™





# TABLE DES MATIÈRES

23	HISTOIRE
24	LES COMMANDES
25	L'ÉCRAN
26	DÉMARRAGE
27	SÉLECTION DE MODE
28	MODES DE JEU
31	ÉTAPES
33	OPTIONS
37	LES PERSONNAGES
51	HELPLINES
62	CREDITS

# HISTOIRE

En se rendant à Chicago dans le cadre d'une conférence présidentielle, les membres d'El Gharbi sont kidnappés et se retrouvent sous la griffe d'un groupe de conseillers américains. Ils demandent par conséquent la libération de leur chef, actuellement en prison, en échange de la liberté du Président et de sa famille. Mais la puissance du groupe de terroriste se trouverait considérablement renforcée par la remise en liberté de son chef.

Après de longues heures, le Président et sa famille à la plus grande de leurs, les renseignements américains ne peuvent envoyer de renforts. Pour reprendre le contrôle de la situation, un major d'élite américain a été envoyé en avion. Le major a informé le Président et sa famille, et informe le chef du groupe d'El Gharbi.

Revenons aux dernières heures d'El Gharbi dans la prison et sa famille.



# LES COMMANDES

Type Normal / Type Professionnel (voir p. 15)

ACTIVER/DÉSACTIVER LA

LONGUE-VUE

TOUCHE MAJ

CHANGEMENT DE FONCTIONS

TIRER

RÉGLER LA

VITESSE DE LA  
LONGUE-VUE

AUGMENTER LA

VITESSE DE LA  
LONGUE-VUE

ACTIVER/

DÉSACTIVER LA  
LONGUE-VUE

TIRER

DÉPLACER  
LA  
LONGUE-  
VUE

PAUSE

Appuyer momentanément sur  
port A ne sert à rien.

DÉPLACER LA LONGUE-VUE

RÉGLAGE DE LA LONGUE-VUE:

Lorsque tu maintiens la touche Maj enfoncée

↑ augmente

↓ diminue

↔ à transparent forcé

↔ à transparent défilé

VALEURS PAR DÉFAUT  
DE LA LONGUE-VUE

Appuis sur  et sur  en même temps pour

retourner la longue-vue à ses valeurs par défaut.

Fais attention lorsque tu utilises le matériel.

Lorsque tu mènes l'unité sous tension, prends garde de ne pas appuyer sur le rack analogique, ni sur les boutons analogiques GO et de ne pas les débrancher non plus.

Enfin, tu risques de perturber leur positionnement et d'engendrer des erreurs de jeu. Ce logiciel est conçu pour un usage soigné. Avant de mettre l'unité sous tension, vérifie que le périphérique de la machine est branché sur le port A de l'unité Dreamcast.



# L'ÉCRAN

TEMPS RESTANT

POINTS  
VUS



CHARGEUR

Quand les restances de rechargement se font extensives, on est

## LA LONGUE-VUE

Tu dois afficher la longueur de la longue-vue (sans être assailli du retour d'information constante de la longue-vue) en attendant l'attaque de la longue-vue est défectueuse, mais c'est la longue-vue pour afficher les points de vue de la longue-vue (sans être assailli du retour d'information constante de la longue-vue).



Quand les restances de rechargement se font extensives, on est



# DÉMARRAGE



insérer correctement le disque. Le jeu dans le console s'insérera plus vite cette dernière sous tension. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuie sur le bouton Start pour afficher le menu. Sélectionne les modes d'entraînement ou pour sélectionner des options de menu, utilise le joystick en appuyant sur le bouton Start ou le bouton X.

## YARCADE MODE

**(MODE À RECORDS)** (voir p. 10)

Pour lancer la version arcade du jeu.

## • TRAINING MODE

**(MODE ENTRAÎNEMENT)** (voir p. 10)

Pour jouer en mode entraînement. Tu pourras améliorer ta technique en passant par différents champs de tir et finiront par des le niveau Arcade.

**• OPTIONS** (voir p. 10)

Pour modifier les paramètres de jeu.

**• RANKING (CLASSEMENT)** (voir p. 10)

Pour afficher les classements du joueur dans chaque niveau.



# SÉLECTION DE MODE

Le joueur choisit le **SCÈNE MODE** dans le menu principal. Prenons du sens de sélection de mode apparaît. Sélectionnez le mode **Shooting Range** (Champ de Tir), **Story Mode** (Mode Histoire) ou **Time Attack** (Attaque minutée) à l'aide de la croix directionnelle ou du stick analogique. Validez ton choix en appuyant sur le bouton A ou sur le bouton START.



## SHOOTING RANGE (CHAMP DE TIR)

Dans ce mode, le joueur s'entraîne au tir de précision dans un champ de tir. Il doit marquer des points par la vitesse et la précision de tir dans la cible impartie. Le joueur choisit de s'entraîner dans un champ de tir ouvert ou non couvert.



## STORY MODE (MODE HISTOIRE)

En mode histoire, le joueur va jouer par un total de six niveaux qui forment et configurent une histoire. L'ordre de la histoire variera dépendant du chapitre que le joueur joue.



## TIME ATTACK (ATTAQUE MINUTÉE)

Dans ce mode, le joueur doit soulever du matériel d'urgence dans le temps impartie.





# MODES DE JEU

## SHOOTING RANGE (CHAMP DE TIR)

### Règles de base

Dans le champ de tir couvert comme dans le champ de tir non couvert, tu dois tirer sur toutes les cibles ennemies dans le temps imparti pour passer à l'étape suivante. Mais, à ne pas toucher les éléments spéciaux, car cela te fait perdre des points. Une fois le temps terminé ou le temps imparti écoulé, les performances sont évaluées en fonction des points que tu as eues. Si le rest du temps à la fin de la partie, il est ajouté à tes points. Lorsque le temps imparti est écoulé, la partie se termine.

## STORY MODE (MODE HISTOIRE)

### Règles de base

Il s'agit du mode principal du jeu. À chaque étape, tu as une mission à accomplir et tu dois éliminer tous les ennemis et vaincre les personnages. Fais-le dans le temps imparti. En mode histoire, tu passes au jeu chaque fois qu'un ennemi te touche. Tu devras accomplir une tâche si tu fais accidentellement sur un personnage innocent. Ça gâche la formation lorsque le temps est écoulé ou que tu as perdu toutes tes vies. Tu peux obtenir des récompenses spéciales en cours de partie. Pour cela, il te faut résoudre des files (puzzles). Une fois la partie terminée, tu peux recommencer à jouer en reprenant à la dernière scène, c'est-à-dire celle où la partie s'est terminée, sauf si la partie s'est terminée au moment où tu te trouves confronté au dernier personnage hostile.

Rangées: Reporte-toi à la partie sur les étapes où tu pourras trouver plus d'informations sur diverses étapes.





## TIME ATTACK (ATTAQUE MINUTÉE)

Règles de base

À chaque étape, il y a une mission à remplir et tu dois éliminer tous les ennemis et vaincre un personnage. Parfois, cela te prendra plus d'un. Que ton deuxième temps soit, tes performances sont évaluées en fonction de ton temps. En règle générale, moins tu es précis, plus ton score est élevé. À moins que tu n'aies pas vaincu tous les ennemis ou les spectateurs ennemis.

Séquence des étapes

Étape 1 : prendre vie

(1 étape : Patrouille sur le toit d'un bâtiment → épreuve de force avec boss)

Moyen d'accès : route nationale → hôtel (2 étapes)

Difficulté : moyen avancée

Commencement dans le jardin → entrée dans la propriété (véhicule courté)

Rapportage : Rapporter toi à la section sur les étapes de 1-3 pour tout complément d'information sur chaque étape.

## LIFE-UP GIRL SALLE LIFE-UP

Trouve des filles life-up pour obtenir une vie supplémentaire. Que vie par vie trouvée.



# ÉTAPES

## DOWNTOWN (CENTRE VILLE)

Centre ville de Chicago. Éléments importants : l'assassin (le Président) et sa famille ont été kidnappés par des terroristes, qui occupent maintenant tout le centre ville de Chicago. C'est là que commence l'histoire.

## STADIUM (STADE)

Stade de foot au centre de Chicago. Éléments importants : l'assassin (le Président) lui a intercepté des renseignements indiquant que les terroristes gardent la fille du Président et l'ont sur le stade de foot. C'est une zone de combat et aussi la zone du Président.

## HIGHWAY (ROUTE NATIONALE)

Route nationale de Chicago. Éléments importants : l'assassin (le Président) a intercepté des renseignements indiquant que les terroristes ont été aperçus sur la route nationale. C'est la zone de combat. Il y a des combats et des combats. Il est extrêmement difficile de se battre sur cette route, dans une zone et mouvement. Il doit tenir compte de la vitesse à laquelle l'assassin est en train de se battre, mais devant lui l'assassin est en train.





### **HÔTEL**

Indiquées (spécial info), (spécial opinion) (série) (histoire du Président) Tu as reçu une indication selon laquelle les terroristes tuent la femme du Président capturé au Imperial Hotel. À l'aide des photos des terroristes, qui sont très vagues, démontre et accuse les terroristes qui se cachent dans l'Hôtel D.



### **NIGHT VISION (VISION NOCTURNE)**

Base de son profil de Green Bay, Wisconsin (série), révèle le Président. Il est apparemment mort. Le Président a été tué par des terroristes. Tout cela semble être la version la plus récente. Les terroristes dans la base ont peut-être fait quelque chose de pire que ce que l'on pensait. À l'aide de son profil de Green Bay, Wisconsin, révèle le Président.



### **BIG BOSS (GRAND PATRON)**

Le site d'atterrissage à la base terroriste de Green Bay, Wisconsin, révèle le dernier (patron) Tout ce qui se trouve le chef du groupe de terroristes est peut-être la mort.



# OPTIONS



## **SAME CONFIG CONFIGURATION DU JEU**

Difficulty (Difficulté)

Pour choisir le niveau de difficulté du jeu.

Units (Unités)

Pour choisir le nombre de vie d'un personnage, la portée du sautoir et la portée.

Branch Select (Sélection de l'embranchement)

Pour choisir si le joueur sauve une partie ou un chemin (un embranchement) ou si les chemins sont sauvegardés séparément (en mode Héroïque).

Continue (Continuation)

Pour définir le nombre de fois qu'une partie peut être poursuivie en ligne. En jeu, il y a également une option pour l'option Extra pour jouer sans Continuer.

Extra Continue (Continuation supplémentaire)

Le nombre de continuation peut être augmenté en ligne de partie, selon les performances du joueur.

Time Limit (Temps imparti)

Pour fixer le temps imparti à partir du commencement de la partie ou du commencement d'une mission (en jeu ou en Héroïque).



## SYSTEM CONFIG (CONFIGURATION DU SYSTÈME)

### Violent Mode (Mode Violent)

Pour changer le niveau de violence affiché pendant le jeu.

### Hit Effect (Effet des balles reçues)

Pour modifier les effets d'une balle reçue.

### Sound Content (Contenu sonore)

Pour changer les contenus des files d'attente.

### Vibration

Pour activer et désactiver les effets de vibration.

### Language (Langue)

Pour choisir la langue utilisée dans les sous-titres (anglais, français, allemand, italien ou japonais).

### 60 Hz

Sélectionne l'option-On (Activé) lorsque son poste de télévision est compatible 60 Hz, ce qui permet d'afficher des images de meilleure qualité.



## SOUND CONFIG (CONFIGURATION DU SON)

Sound Effect (Effet sonore) Pour passer la musique d'ambiance et les effets sonores.

Background Music (Musique d'ambiance) Pour régler le volume de la musique de fond (effets après-vente).

Sound Effects (Effets sonores) Pour régler le volume des effets sonores (effets après-vente).





INTERNATIONAL TRADE

**Abstract:** This paper reports on a study of the use of the Internet in the workplace. The study was conducted in a large, multi-national corporation. The results of the study indicate that the Internet is used primarily for communication and information exchange. The study also found that the Internet is used for a variety of other purposes, including training, research, and entertainment. The study concludes that the Internet is an important tool for the workplace and that its use should be encouraged.

**Recherche, Développement et Innovation** : les chercheurs ont travaillé sur les nouvelles technologies de la langue, les nouvelles commandes de la

**Signet Special Effects de la Compagnie** : Pour rendre la scène de la destruction

DEPARTMENT OF THE ARMY

www.ijerph.com

David H. Lawrence, *From the Open to the Mountain: An Autobiography*

**Notes:** (1) *Administrative* (automatic) : Assure cette opération de sorte que les données soient automatiquement intégrées à l'inventaire régulier pendant le jeu. Cette option est désactivée par défaut. (2) *Non* : Non.

For further information, contact the Department of Health and Human Services, Office of the Assistant Secretary for Health, 1015 Jefferson Avenue, Suite 1200, Detroit, MI 48202. Tel: 313/224-3000. Fax: 313/224-3001. E-mail: [info@hhs.gov](mailto:info@hhs.gov).







## BRIGHTNESS LEVEL (NIVEAU DE LUMINOSITÉ)

Tu peux régler le niveau de luminosité de ton portable individuellement en utilisant cet écran comme référence.

Remarque : Écoute la luminosité de ton portable. Si elle est trop faible, tu ne pourras pas lire l'écran. Si elle est trop forte, tu ne pourras pas lire l'écran. Tu ne dois pas régler la luminosité de ton portable trop haut ou trop bas. Si tu ne peux pas régler la luminosité de ton portable, tu ne pourras pas régler le niveau de luminosité de ton portable.



## RANKING (CLASSEMENT)

Cette sélection te permet de consulter les classements les plus élevés pour chaque mode de jeu. Choisis de la Mode d'essai et de la Mode d'essai.



# LES PERSONNAGES

## LE JOUEUR

Ancien agent secret spécial d'un groupe de lutte antiterroriste britannique, malgré un impressionnant parcours au sein d'un groupe de lutte antiterroriste, tu as quitté le groupe sans prévenir, pour des raisons inconnues. Pendant sciemment à Chicago, dans l'Illinois, tu t'as mis en tête que t'as à gagner de la peine. En fait que t'as t'as t'as, tu es mis en nombreuses missions difficiles avec un seul but en tête qui te rend une réputation légendaire. Tu es vraiment réservé de nature, tu n'es ni sociable plus que tout et vis même seul avec pour seul compagnon le fusil dont tu es fier par de diverses modifications. Une arme totalement unique.

## CORBA, L'HOMME DE FER

Tout à fait.

Il y a de la force dans ton corps, tu es capable Corba d'accomplir une mission en toi étant dans le bras armé. Il a eu une opération à la suite de sa blessure et, après de nombreuses années, il est maintenant et quantes fois à l'école, mais sans jamais parvenir. Sans plus quand il s'agit de tout et rien d'une énergie inépuisable. Il n'a pas le sort d'un Homme de Fer, mais que pour lui la fin justifie les moyens. Corba est joint au groupe de terroristes sans le seul but de se venger.





## HORNET, TITRE ENIGME

Tout le langage du légendaire.

D'une dimension épique et d'une précision de tir sans égale, Hornet porte bien son nom : il frappe comme le frelon piqueur. Il n'y a jamais de fausse note de la part de cet avion. Il est conçu pour être le meilleur de la catégorie, à la fois dans le combat et dans la chasse.

Le prochain roi des chasseurs.

Hornet, conçu depuis longtemps à une vitesse de force avec toi qui lui permettrait de gagner le titre de premier pour l'un des la pige. C'est maintenant le Premier comme il se plaît à le dire. Il est qui semble sûr en fait, car, c'est qu'il est le premier des chasseurs.



# LES PERSONNAGES

## SCORPION LE BOUCHER

Anglais, champion de culturisme américain.

Put un temps, Scorpion pouvait soulever 350 kilos sans difficulté. Malheureusement, une grave infection musculaire à la cuisse droite l'obligea à abandonner la culturisme. En proie au désespoir après quatre ans de bruts, Scorpion fut initié aux techniques d'un groupe de terroristes. Vite réputé pour sa force surhumaine et sa grande intelligence, il devint le rang d'officier en peu de temps. C'est en raison de son importance musculaire que lui fut donné le nom code de « Boucher ». À propos, son surnom est celui que l'on appelle dans l'armée un combat.

## TOM ET JERRY, MACHINES À TUE

Expérimentations biologiques n° 1 et n° 2 créées par l'usage de gènes de l'ADN d'un insecte d'élite.

Tom, c'est l'expérimentation n° 1 (très sans pitié) et Jerry, l'expérimentation n° 2. Le groupe de terroristes a élevé ces machines à tuer depuis leur naissance pour en faire des assassins exceptionnels. Des doses massives de drogue ont été administrées à Jerry pour adapter ses organes au combat nocturne, ce qui a eu pour effet de le vider de toute émotion. Depuis, Tom, lui, connaît depuis la naissance, ce le seul qu'il accepte d'écouter. Tous, qui n'ont pas tort de tomber dans la folie, d'une fois essayés de s'échapper du groupe avec Jerry, en vue de commencer une nouvelle vie pour eux-mêmes. Les tentatives ont échoué, mais il n'a pas encore renoncé à son rêve de liberté.



